© & ® Varg Vikernes. Non riprodurre. Rispettare i diritti d'autore.

Paganesimo: Parte XI - Le rune esoteriche

I nostri progenitori possedevano una tradizione per cui la conoscenza veniva tramandata alle generazioni più giovani oralmente, di padre in figlio. Oggi noi tendiamo a pensare ai nostri lontani progenitori come ad esseri ignoranti e primitivi, ma la loro conoscenza del mondo in cui viviamo era vasta, ed essi svilupparono diverse tecniche per poterla memorizzare più facilmente. Una di queste tecniche consisteva nel raccontare ogni cosa in rime, un'altra consisteva nel personificare le diverse forze presenti in natura e nell'uomo, ma la tecnica forse più importante consisteva nel creare simboli che rappresentassero ognuno diversi eventi.

Oggi noi utilizziamo i diversi sistemi di scrittura per annotare nei libri tutto ciò che conosciamo, ma originariamente i sistemi di scrittura erano semplicemente simboli utilizzati dal popolo per ricordare i miti. Questa è la ragione alla base di tutti i sistemi di scrittura europei, che si parli degli alfabeti greco e latino, delle rune slave, dell'ogam irlandese o delle rune scandinave. In passato, mito e conoscenza erano due facce della stessa moneta: li si tramandava in un linguaggio mitologico, ma si trattava, effettivamente, di pura scienza ovvero conoscenza.

In questo articolo, Vi fornirò un esempio di come la sequenza scandinava delle rune possa dare risposte perfino alle nostre domande più esistenziali, in questo caso proprio riguardo la creazione dell'uomo, del mondo in cui viviamo e del significato della vita stesso.

La progenie[1] di Fraujaz (Freyr in norreno)

1. La prima runa è **Fehu**. Si traduce con "bestiame" e simboleggia i bovini, i beni, le proprietà e la ricchezza materiale; è associata ad Auðhumbla ("desolato nero mare"[2]), la proto-vacca menzionata nel mito della creazione[3].

In tempi antichi si utilizzava il bestiame come misura della ricchezza, così Fehu venne poi a simboleggiare anche il denaro. Il segno della runa Fehu è l'immagine delle corna di una vacca. Questo è l'inizio della sequenza delle rune, ma è anche l'inizio di ogni altra cosa, compreso l'inizio della creazione.

Così come Auðhumbla era stata l'inizio della creazione dell'uomo e del mondo in cui viviamo, il suono dei richiami dell'età del bronzo, che simboleggiavano le sue corna, era il segnale d'inizio delle cerimonie religiose. Successivamente, i nostri progenitori smontavano i richiami e li

[1] "Kin" nel testo originale. Come si vedrà, le 24 rune si dividono in tre gruppi di otto, altrove denominati "famiglie", "gruppi" appunto, ovvero, in lingua norrena, "ætt". In questa sede è stato mantenuto il termine "progenie", scelto come traduttore di "kin" per l'intera opera (salvo isolate e motivate eccezioni).

[2] Cfr. V. Vikernes, *Guide to the Norse Gods and their Names*, 2001, Cymophane Publishing; trad. it. *Breviario degli dèi norreni e dei loro nomi*, pag. 2: "Terreno incolto (Auð), vuota oscurità (Auð- e -bla), crepuscolo e mare (-hum-)", "La prima mucca/vacca", "L'oscurità che regna prima che la vita sia creata".

[3] Come si potrà notare anche in seguito, in questo articolo Varg Vikernes interpreta ancòra le rune (e di conseguenza le strofe del *Völuspá*) come una rappresentazione simbolica di un mito della creazione dell'uomo e del mondo; successivamente l'Autore abbandonerà questa lettura, viziata dalla visione lineare giudaico-cristiana, per passare ad una più corretta e originaria interpretazione delle rune e del *Völuspá* come rappresentazione degli eventi ciclici annuali della natura. A questo proposito si vedano: V. Vikernes, *Sorcery and Religion in Ancient Scandinavia*, 2011, Abstract Sounds Books Ltd., London, in particolare pag. 60; Burzum, *Umskiptar*, 2012, Byelobog Productions (e le relative interviste, disponibili all'indirizzo www.burzum.org).

seppellivano nella terra, per utilizzare simbolicamente i resti di Auðhumbla allo scopo di creare il mondo in cui viviamo.

2. La seconda runa è **Ūruz**. Si traduce con "acquerugiola" e "proto-", e simboleggia la pioggerellina, la forza, la salute e il benessere del corpo; è associata a Ymir ("brontolìo", "mormorìo"[4]), il proto-gigante della creazione; il segno della runa è l'immagine di un toro, visto di lato, con un collo massiccio e potente.

Il segno della runa è simbolo del mondo creato, ma incompiuto. È il gigante che dorme, si riproduce, cresce e trae nutrimento da Auðhumbla, il desolato e nero vuoto sopra di noi, meglio conosciuto come lo spazio esterno.

3. La terza runa è **Þurisaz**. Si traduce con "goblin" e simboleggia i troll, i goblin e i giganti. È segno di poteri negativi nascosti e di ospitalità; essa rappresenta un portale o una trasformazione tra questi poteri, è associata a Bölþorn ("miserabile spina"), un gigante meglio conosciuto come Jörmungandr ("bacchetta magica", "bacchetta animata"), il grande verme della Terra di Mezzo. Il segno di questa runa è l'immagine di una spina. In età vichinga essa veniva in effetti anche chiamata "Þorn" ("spina").

Si tratta del mondo originale, Ymir, che è divenuto pericoloso. È un'èra in cui giganti crudeli, stupidi e grotteschi regnano sulla Terra. Conosciamo i giganti col nome di Anziani (Ymir/Bölþorn/Jörmungandr = Cthulu) dai libri fantasy di H.P. Lovecraft , col nome di Titani dalla mitologia greca, col nome di Leviatano/Satana dalla mitologia ebraica, e col nome di Tiamat dalla mitologia babilonese.

4. La quarta runa è **Ansuz** (*Áss* in norreno, vale a dire la forma singolare di *Æsir*[5]). Si traduce con "bocca", "delta/estuario del fiume", "respiro" e "soffio"; il termine si comprende altresì come "fonte dell'espressione divina"[6]. *Ansuz* simboleggia segnali, messaggi dagli dèi, doni e saggezza divina; è associata a Óðinn ("mente", "furia", "pensiero"). Il segno di questa runa è l'immagine della punta d'un arpione, fatta d'ossa o di zanne, ed utilizzata anticamente per cacciare o per pescare. Tale punta d'arpione simboleggia l'arpione di Óðinn, lo spirito che resta attaccato al corpo fisico.

A un certo punto gli dèi giunsero nel nostro mondo incompiuto. Dalla mitologia apprendiamo che il dìo del cielo, Búri ("nato"), alias Tuisto ("due mani", ovvero il sole e la luna) e Týr ("onore", "dìo") giunse, e gli dèi vennero generati quando suo figlio Börr ("uomo") si unì ad una figlia di Bölþorn chiamata Bestlá ("il miglior sangue"[7]). Come si può osservare dal segno di questa runa, lo spirito degli dèi si legò al miglior materiale del (gramo) mondo fisico, così come l'arpione da caccia s'attacca alla preda o uncìna il pesce, e per la prima volta il nostro mondo ospitò esseri viventi dotati di mente.

Tuttavia, questa non è veramente una descrizione della creazione degli dèi, bensì una descrizione della creazione dell'*uomo*. L'umanità fu creata dal sangue dei giganti, e quel che ci rende diversi dai giganti è il fatto che noi possediamo una mente; noi siamo in parte terrestri e in parte divini. Gli dèi sono solamente le forze positive nel mondo in cui viviamo, e per la prima volta essi erano parte della vita sulla Terra. Prima di questo evento giganti crudeli, grotteschi e privi di mente regnavano sul pianeta.

5. La quinta runa è **Reiðō**. Si traduce con "corsa" e simboleggia un viaggio, una corsa, la cavalcata

---

[4] Cfr. V. Vikernes, *Breviario degli dèi norreni e dei loro nomi*, op. cit., pag. 15: "Suono", "Il primo gigante", "Il rumore durante la creazione del Sole e dei pianeti".
[5] Al lettore inglese probabilmente risulteranno più naturali la forma singolare anglosassone del termine, *ós*, e il suo plurale, *ése* [n.d.A.].
[6] *Ibidem*, pag. 2.
[7] *Ibidem*, pag. 3: "Il migliore materiale genetico necessario per donare vita all'umanità".

della mente dopo la morte, un cavaliere e colui che guida, che conduce; è associata a Þórr ("lealtà"). Il segno di questa runa è probabilmente ispirato alla lettera "R" dell'alfabeto latino, oppure esso rappresenta un fulmine nei cieli, provocato dal martello di Þórr.

Si tratta di una descrizione di ciò che effettivamente accadde quando il dìo dei cieli, Búri, domò gli orribili giganti. Apprendiamo questo dal mito su Þórr (un'emanazione di Búri) e la pesca di Jörmungandr. Þórr "cavalcò le onde" su una barca ed utilizzò un'arpione (l'arpione di Óðinn, il segno della quarta runa) per catturare questo verme gigante; poi egli utilizzò il suo martello (il fulmine) per ucciderlo e gettarlo nell'abisso - così come Marduk fa con Tiamat, come Jehovah fa col Leviatano/Satana, come Kronos/Saturno fa coi Titani, eccetera.

6. La sesta runa è **Kaunaz**. Si traduce con "alto" e simboleggia la luce, apertura e illuminazione; è associata a Múspellheimr ("dimora del fuoco", "dimora della luce") e a Surtr ("nero"), la dimora della luce e il suo guardiano. Il segno della runa rappresenta l'immagine d'un raggio di luce che passi attraverso una stretta apertura.

Questa è la descrizione di ciò che accadde quando l'uomo venne creato: gli stupidi giganti del passato vennero illuminati dall'unione con gli dèi.

7. La settima runa è **Gäbon**. Si traduce con "dono" e simboleggia i regali, il talento spirituale, il talento in generale, le offerte, le associazioni, la condivisione e la ricompensa per la lealtà; è associata a Heimdallr ("la casa opposta"[8] [=Kronos/Saturno]). Questa runa rappresenta, con ogni probabilità, l'immagine di due forze opposte, la luce del sole degli Æsir e l'acqua dei Vanir, le quali s'incontrano al centro delle due linee che compongono il segno di questa runa. Tali forze opposte in natura formano un arcobaleno - simbolo della misericordia di Heimdallr e ponte che conduce ad Ásgarðr.

I *Vanir* ("acqua") come sappiamo sono gli dèi della terra, oppure, in altre parole: i *Vanir* sono Bestlá, il meglio della miserabile materia, vale a dire *l'acqua*. Ciò suggerisce che la vita venne creata prima nell'acqua, nell'immenso mare, e naturalmente la luce del sole è stata essenziale in questo contesto - e come sappiamo la scienza moderna supporta questa teoria. È naturale che la vita venga descritta come un dono degli dèi ai giganti, dopotutto è stata loro donata una mente!

8. L'ottava runa è **Wunjō**. Si traduce con "gioia" e simboleggia la felicità, l'assenza di sofferenza e di tristezza, il benessere, l'equilibrio e l'armonia; è associata alla moglie di Heimdallr, Fjörgyn ("montagna") - la proto-Madre Terra. Probabilmente il segno di questa runa è l'immagine di una donna.

È il completamento della prima "fase" dell'evoluzione dell'uomo divino. Si tratta di una descrizione dell'età dell'oro, quando l'umanità era felice e al sicuro, e viveva in armonia con Madre Terra. Questa è l'èra che seguì la vittoria degli Æsir sui Vanir.

La progenie di Hagalaz (Hagall in norreno)

9. La nona runa è **Hagalaz**. Si traduce con "grandine" e simboleggia gli acquazzoni, i ciottoli, la dissoluzione e le forze naturali nocive; è associata a Œgir ("timore reverenziale" [=Gymir]). La runa simboleggia anche uno slittamento tra due mondi, un periodo di transizione. Il segno di questa runa è l'immagine d'una tempesta di grandine, e pioggia che si abbatte dai cieli. Essa deriva da un simbolo pre-runico, il quale aveva lo stesso significato della runa Hagalaz.

L'età dell'oro giunse alla fine, non perché l'umanità avesse peccato, o cose del genere descritte nella

[8] *Ibidem*, pag. 6: "Colui che si inabissa per visitare i differenti mondi", "dìo della misericordia".

mitologia ebraica, ma perché gli dèi avevano dei progetti per noi e volevano che migliorassimo.

10. La decima runa è **Nauþi**. Si traduce con "bisogno" e simboleggia le limitazioni, le dipendenze, la schiavitù, le cause del dolore umano, le lezioni, l'asprezza e la necessità; è associata alle Norne[9], le dèe del destino. Il segno di questa runa è forse l'immagine d'una fune stretta alla vita di un uomo, a simboleggiare schiavitù oppure legami del destino, che limitano la nostra libertà.

I giganti erano eterni, nel senso che essi non potevano morire di vecchiaia, poiché il tempo non esisteva. *Prima* non vi erano passato, presente e futuro; i giganti esistevano aldilà del tempo, e il nostro mondo venne creato aldilà del tempo. Quando interpretiamo la mitologia è spesso necessario guardare ai miti come a *descrizioni del medesimo evento*: il matrimonio di Börr e Bestlá, la pesca di Þórr del verme gigante e la guerra tra Æsir e Vanir, per esempio, sono tutte descrizioni del medesimo evento: l'unione dei primi giganti con le divine divinità!

11. L'undicesima runa è **Īsa**. Si traduce con "ghiaccio" e simboleggia i ghiacci, il freddo e la mancanza di movimento; è associata a Hel ("completa", "fortuna", "salute"), la dèa della morte. Il segno di questa runa è l'immagine di un ghiacciolo.

Per la prima volta le creature viventi sulla Terra, compreso l'uomo, poterono morire di vecchiaia. Naturalmente la vecchiaia non era un problema quando tutti vivevano aldilà del tempo, ma con l'introduzione del tempo giunsero anche l'età, e naturalmente la morte.

12. La dodicesima runa è **Jēra**. Si traduce con "anno" e simboleggia un anno fertile, la primavera e i raccolti; è associata a Freyja ("amore"), Frigg ("amore materno") e Íðunn ("onda che ritorna", "sostenuti dal lavoro"). È la runa del matrimonio, ed è l'immagine di due persone che giacciono l'una accanto all'altra.

Il tempo può essere una maledizione in rapporto alla vita, ma è anche un dono. Nel momento in cui possiamo invecchiare e morire di vecchiaia possiamo anche riprodurci e dar vita a nuovi esseri umani, crescere e guardar crescere i nostri figli. Non abbiamo più bisogno di venir creati aldilà del tempo, e dopo la morte ritorniamo alla vita.

13. La tredicesima runa è **Eihwaz**. Si traduce con "tasso" e simboleggia la difesa, il tasso e l'arco con esso fabbricato; è associata a Skaði ("danno"). Il segno di questa runa è l'immagine della luna, calante e crescente, che passa attraverso il cielo. È basata sul simbolo pre-runico proto-indoeuropeo meglio conosciuto nel mondo anglofono come "swastika", e nell'antica Scandinavia come "croce uncinata" ovvero "croce del sole". La croce uncinata è l'immagine del martello di Þórr che ruota e fende l'aria, ma la sua antica forma, antica più di 7.000 anni, era in effetti un cerchio che simboleggiava il sole o i corpi celesti in genere. Il segno della runa *Eihwaz* è composto da uno dei due rami della croce uncinata.

La vita doveva essere protetta, o piuttosto noi stessi dovevamo esporci al pericolo (al danno) per poter evolvere ulteriormente. L'umanità ha affrontato una microevoluzione che è durata secoli, e tutta la durezza e i conflitti che abbiamo dovuto affrontare nella vita ci hanno reso migliori. È stata una fase necessaria al compimento dell'uomo.

14. La quattordicesima runa è **Perþ**. Si traduce con "spedizione" e rappresenta un'iniziazione, segreti e la ricerca di risposte ai segreti; è associata a Sleipnir ("planante", "fiore") e alla sua origine, Loki ("blocco", "termine"). Essa simboleggia un viaggio verso il *vyrð* (wyrd, "stima" ovvero l'aldilà). La runa rappresenta l'immagine di un cavallo in volo verticale, che cavalca verso l'alto oppure verso il basso, verso Ásgarðr oppure verso Hel.

---

[9] Urðr (il passato), Verðandi (il presente) e Skuld (il futuro).

È qui che la religione (pagana) divenne un fattore nella vita. I misteri e lo stile di vita pagani (che assumevano competizione, lotta e guerra come parte naturale della vita) ci illuminavano, e la nostra natura curiosa rendeva migliori le nostre menti. Poiché seguivamo le regole del paganesimo, ci elevavamo spiritualmente.

15. La quindicesima runa è **Algiz**. Si traduce con "alce" e simboleggia nascita e vita, salute fisica e forza, protezione, difesa, e i fischioni; è associata a Víðarr ("legno"). Il segno di questa runa è l'immagine di una nascita, raffigurante un elfo/a (= le facoltà spirituali eterne dell'uomo) con le sue braccia tese verso il cielo, mentre egli/ella ascende dal mondo sotterraneo, di ritorno al mondo dei viventi.

Dopo aver partecipato ai misteri dell'iniziazione pagana e aver appreso le rune nel reame dei morti, l'uomo ritorna al mondo dei viventi come neonato in senso spirituale.

16. La sedicesima runa è **Sōwila**. Si traduce con "solo", "indipendente", e significa anche "Sole"; simboleggia la completezza, l'astro diurno, i suoi raggi e l'eloquenza mistica, il ricaricarsi, la creatività, gli occhi, le stelle e l'incanto femminile; è associata a Sól (una dèa, e il più recente nome norreno di Sōwila). Il segno di questa runa è l'immagine d'un raggio di sole.

Dopo aver partecipato ai misteri dell'iniziazione pagana l'uomo è stato elevato alla divinità. Lei è sposata a Freyr e lui è sposato a Freyja, e un'altra fase nell'evoluzione dell'uomo è terminata.

La progenie di Tīwaz (Týr in norreno)

17. La diciasettesima runa è **Tīwaz**. Si traduce con "onore" e "dìo", e simboleggia la vittoria in battaglia, le guerre e un dìo della guerra, un pianeta condottiero oppure le stelle, un raggio potente che benedice i popoli; è associata a Týr (=Búri/Tuisto), il dìo del cielo. Il segno di questa runa è l'immagine di un albero, basata su un simbolo pre-runico dell'albero, ma può anche simboleggiare un raggio di luce della forma d'una punta di freccia.

A questo punto l'uomo è divenuto divino. Non siamo più solamente donne e uomini, ma dèi e dèe, rappresentanti di Freyja e Freyr sulla Terra, che benedicono la progenie e combattono i poteri e le forze negative nel nostro mondo per il miglioramento dell'uomo.

18. La diciottesima runa è **Berkō**. Si traduce con "betulla", "sferza", e simboleggia la crescita, l'albero della betulla, rinascita e nuova vita; è associata ai culti della fertilità e a Jörð ("terra") - Madre Terra. Molto probabilmente il segno di questa runa deriva dalla "B" latina o dalla "beta" greca, ma in effetti potrebbe trattarsi dell'immagine dei seni d'una donna - o in verità l'immagine dei tumuli tombali sulla proprietà allodiale (óðal).

Questo descrive semplicemente la vita benedetta dell'uomo divino, la vita dell'uomo nobile nel mondo pagano ed il ruolo dell'uomo nobile nella società (benedizione dei raccolti, culti della fertilità e così via[10]).

19. La diciannovesima runa è **Ehwaz**. Si traduce con "tasso" e simboleggia il movimento, i cavalli, il ritmo, il progresso, la lealtà; è associata al movimento dei corpi celesti in cielo e a Máni ("misura") - la Luna. Il segno di questa runa è l'immagine di un cavallo al galoppo attraverso il firmamento, più tardi influenzato dalla lettera "M"/"Mi". Naturalmente, come si può notare sia dal nome che dal significato della runa, essa è strettamente legata alla runa *Eihwaz*. Siamo a conoscenza del fatto che sia Skaði che Máni sono divinità lunari, femminile e maschile rispettivamente, e ciò spiega la ragione per cui queste due rune siano tanto simili sotto molti aspetti.

[10] Cfr. V. Vikernes, *Paganism*, IX, "The Ancient Democracy"; trad. it. *Paganesimo*, IX, "L'antica democrazia".

La vita dura non può finire qui, poiché abbiamo ancora bisogno di migliorare geneticamente. Non possiamo arrenderci alle tentazioni d'una vita comoda e lussuosa, anche dopo esser divenuti nobili.

20. La ventesima runa è **Mannaz**. Si traduce con "uomo" e simboleggia l'umanità, la mente e i pensieri umani, la memoria, le specie d'uomo e la conoscenza di sé; è associata a Börr (alias Mannaz) e al genere umano. Il segno di questa runa è forse l'immagine di due donne, o più probabilmente di un uomo e di una donna, nell'atto di baciarsi.

Si tratta dell'effettiva creazione dell'uomo, che ebbe luogo quando Börr si unì a Bestlá in un sacro matrimonio, ed ebbe luogo nel modo descritto dai primi segni runici. La creazione, nell'immagine del mondo pagana, è ancora in cammino, non è completa, e non lo sarà finché ognuno di noi non verrà elevato alla divinità.

21. La ventunesima runa è **Laguz**. Si traduce con "liquido" e simboleggia le correnti, l'acqua, il mare, i laghi, i fiumi e la loro fertilità; è associata a Njörðr ("istmo inferiore" [=NerþuR/Nerthus]). Il segno di questa runa assomiglia alla lambda greca ("Λ"), ma è probabilmente l'immagine della parte inferiore del corpo d'un uomo con un grande fallo, il simbolo più comune della fertilità, oppure l'immagine d'una cascata.

L'uomo è pressoché completo e può impegnarsi nei suoi compiti più importanti: estirpare i geni scadenti e concentrarsi sul permettere che solo il miglior sangue sopravviva.

22. La ventiduesima runa è **Inguz**. Si traduce con "amore" e simboleggia la completezza, il destino, l'amore, i desideri, le concessioni, la buona volontà, le forze creative e la fertilità; è associata a Freyr ("amore"). Il segno di questa runa è l'immagine dei due sposi della runa *Jēra* uniti (nell'atto sessuale).

Finalmente l'umanità impara il vero amore. Finalmente gli esseri umani sono capaci d'amarsi l'un l'altro e di esprimere il proprio amore ad un grado divino.

23. La ventitreesima runa è **Dagaz**. Si traduce con "giorno" e simboleggia il dì, la luce degli dèi, il progresso, la fertilità, l'arco della vita, i cicli, i termini, i limiti di tempo, le scadenze, i passi avanti e la speranza; è associata a Baldr ("pulito", "puro", "bianco"). Il segno di questa runa potrebbe essere l'immagine d'una clessidra.

Questa è la nostra méta: è necessario che diveniamo perfettamente bianchi e innocenti, come Baldr. Abbiamo bisogno di giungere a questo prima di morire, altrimenti dovremo ricominciare tutto daccapo e riprovarci. Finché non avremo successo rinasceremo nuovamente sulla Terra (il reame dei giganti, vale a dire di Satana).

24. La ventiquattresima e ultima runa è **Oþila** (Óðal in norreno). Si traduce con "allodio", oppure con "proprietà allodiale", e simboleggia la terra natìa, la proprietà e la legge allodiale (óðal), la nobiltà, l'uomo nobile, i beni ereditati, la casa dei padri, la proprietà della terra, la famiglia distinta, lo splendore, la progenie e la nazione; è associata al sangue e al suolo (casa e terra patria). Il segno di questa runa è l'immagine di *ándveget*, l'alto seggio, simbolo dei diritti allodiali (óðal) dell'uomo nobile.

Questa è la nostra méta ultima: ritornare alla nostra divina terra patria, la proprietà allodiale degli dèi! Quest'originaria casa dei padri è il reame divino, Ásgarðr ("il giardino degli *Æsir*"), che molti conoscono semplicemente come "cielo".

***

Le rune sono state altresì utilizzate per la divinazione e per la previsione del destino, e in tempi moderni come forma di meditazione, come yoga e cose del genere; e io devo dire che nulla di tutto questo mi piace molto. La meditazione è una tecnica per l'uomo asiatico di ieri, vale a dire per un essere subumano che non è in grado di giungere alla calma interiore e alla concentrazione totale senza anni di pratica, e anche allora vi riesce solo dopo ore di meditazione, e io proprio non riesco a mostrare interesse per questo argomento. Lo yoga, d'altro canto, può costituire un buon esercizio fisico, ma non ha nulla a che vedere con la religione europea. La predizione del destino, con o senza l'utilizzo delle rune, può essere sicuramente un gran divertimento, ma io non la considero rilevante nel contesto della religione pagana. Si tratta di un gioco da salotto e poco altro. Mescolare le rune con tutto questo, per quanto mi riguarda, è solamente sciocco. Se riscrivessi l'intera Bibbia in alfabeto runico non la renderei per questo meno giudaica, capite?

In passato, la divinazione in Scandinavia veniva chiamata *frétt*, e si trattava di "un rito religioso praticato per chieder consiglio agli dèi". Si potevano utilizzare le rune in quest'ambito, ma era più comune interpretare il volo degli uccelli, la corsa dei cavalli oppure le nuvole. Se si utilizzavano le rune per chiedere agli dèi consiglio, il/la divinatore/divinatrice dopo il tramonto tagliava un rametto da un albero che fosse portatore di frutti, nocciole o bacche (non durante il giorno, poiché i raggi del sole vaporizzano tutti gli elfi [gli spiriti] e li riportano ad Ásgarðr). Successivamente, egli/ella spezzava il rametto in ventiquattro pezzetti, ognuno segnato con una runa. I pezzetti venivano poi posati su un vestito appena lavato e completamente bianco. Si poteva anche utilizzare un calderone pieno dell'acqua d'una sacra fonte, e metter lì i pezzetti del rametto. Poi il/la divinatore/divinatrice si rivolgeva agli dèi verbalmente, e nell'atto raccoglieva tre dei ventiquattro pezzetti, senza distoglier lo sguardo dal cielo. Il primo pezzetto che egli/ella raccoglieva rappresentava le fondamenta, ovvero il passato; il secondo rappresentava la situazione corrente; e il terzo rappresentava il futuro, ovvero l'esito[11].

Il vestito bianco e il calderone erano simboli del pozzo di Urðr ("stima"), e le rune rappresentavano l'influenza degli dèi nel nostro sangue, che ogni giorno si riversa dall'albero della vita. Se la domanda agli dèi riceveva risposta positiva, essa andava confermata; se riceveva risposta negativa, essa andava rispettata. La risposta positiva andava in qualche modo confermata (per mezzo di segnali da parte degli dèi, come il volo degli uccelli o la forma delle nuvole) entro ventiquattr'ore dal *frétt*.

Solamente colui/colei che divinava poteva toccare il rametto oppure i pezzetti del rametto, il calderone oppure il vestito, e naturalmente colui/colei che divinava doveva esser stato/a iniziato/a al culto pagano perché il *frétt* funzionasse. Egli/Ella doveva conoscere l'*ásamál*, altrimenti l'intero rituale non avrebbe avuto senso. Gli uomini e donne ordinari non possono comunicare con gli dèi, e certamente non ha scopo chiedere agli dèi consiglio se non si è in grado, prima di tutto, di comunicare con loro. Comunque, il rametto doveva essere anche di legno fresco d'albero, e i pezzetti con le rune intagliate potevano essere utilizzati una sola volta.

Per ricevere risposte dagli dèi studiando il volo degli uccelli oppure la corsa dei cavalli, colui/colei che divinava doveva in primo luogo avere accesso ad una sacra fonte. Egli/Ella avrebbe semplicemente atteso in prossimità di questa finché i cavalli "bianchi" (sacri) - vale a dire i cavalli mai domati né mai utilizzati per il lavoro - oppure gli uccelli avessero iniziato ad abbeverarsi alla fonte sacra. In quel momento, il divinatore/divinatrice avrebbe chiesto consiglio agli dèi, e dopo un po' avrebbe ricevuto risposta alla sua domanda. Se i cavalli, oppure gli uccelli, dopo essersi abbeverati alla sacra fonte, avessero volato o galoppato a nord oppure ad est, sarebbe stata vista come una risposta positiva; se essi avessero volato o galoppato a sud oppure a ovest, sarebbe stata vista come una risposta negativa.

---

[11] Tre pezzetti, tre rune, come tre sono i gruppi in cui le rune sono ordinate, e come appunto tre son le Norne (vedi nota 9).

Il nord era positivo perché il reame dei morti si trovava a nord, e il reame dei morti era anche il portale verso se stesso; l'est era positivo poiché il sole sorge ad est; il sud era negativo, poiché i giganti attaccano da sud al Ragnarök; e l'ovest era negativo poiché il sole tramonta ad ovest.

Naturalmente solo gli uomini e le donne iniziati potevano comunicare con gli dèi, servendosi dei loro messaggeri come intermediari (vale a dire degli uccelli e dei cavalli). Non aveva senso che altri praticassero un *frétt* di qualunque tipo, così come non ha senso farlo per l'uomo moderno che non sia stato iniziato.

***

Ogni buon lettore ed erudito si accorgerà di non poter trovare informazioni di questo genere in nessun altro luogo, e mi dispiace, ma se desiderate saperne di più sulle rune e su ciò che esse simboleggiano, semplicemente Vi consiglio di leggere "The Mysteries and Mythology of Ancient Scandinavia" (MMAS), quando e se questo libro verrà pubblicato (sebbene in esso non mi sia soffermato molto sulle rune). Facendolo, comprenderete meglio ciò che sulle rune è stato spiegato in quest'articolo, e troverete anche una spiegazione ed una descrizione di tutte le nostre alte festività, dell'antico calendario, della mitologia, dei misteri e così via. A differenza di qualunque altro libro sull'argomento, in MMAS è incluso tutto ciò che avete bisogno di sapere per comprendere e praticare la nostra comune religione europea, e questo è il motivo per cui l'ho scritto.

Varg Vikernes
(15.02.2006)
Traduzione di Lupo Barbéro Belli

I differenti nomi dei tre volti principali del comune dìo del cielo europeo

Nomi scandinavi	**Nomi slavi**	**Nomi baltici**
Óðinn	Svarog	Perkullos (=Pikollos, Wodhu)
Þórr (=Vílir)	Perun	Perkunos
Freyr (=Véi)	Veles (=Svantevit)	Potrimpos
Nomi romani	**Nomi greci**	**Nomi gallo-britannici (celtici)**
Urano	Uranos	Daghda
Giove	Zeus	Taranis
Bacco	Dionysus (=Bakkhos)	Cernunnos

Il Futhark

Di seguito, una lista (stesa precipitosamente) delle rune proto-norrene e dei loro equivalenti greci e latini:

ᚠ	**Fehu**	**Phi (Φ)**	**F**
ᚢ	**Ūruz**	**Upsilon (Y)**	**U**
ᚦ	**Þurisaz**	**Theta (Θ)**	**Þ**

	Ansuz	**Alpha (A)**	**A**
	Reiðō	**Rho (P)**	**R**
	Kaunaz	**Kappa (K)**	**K**
	Gäbon	**Gamma (Γ)**	**G**
	Wunjō		**W**
	Hagalaz	**Chi (X)**	**H**
	Nauþi	**Ni (N)**	**N**
	Īsa	**Iota (I)**	**I**
	Jēra		**J**
	Eihwaz	**Eta (H)**	**EI**
	Perþ	**Pi (Π)**	**P**
	Algiz	**Zeta (Z)**	**Z**
	Sōwila	**Sigma (Σ)**	**S**
	Tīwaz	**Tau (T)**	**T**
	Berkō	**Beta (B)**	**B**
	Ehwaz	**Epsilon (E)**	**E**
	Mannaz	**Mi (M)**	**M**
	Laguz	**Lambda (Λ)**	**L**
	Inguz		**ING/NG**

	Dagaz	**Delta (Δ)**	**D**
	Oþila	**Omega (Ω) e Omicron (O)**	**O**
		Xi (Ξ)	**X**
		Psi (Ψ)	**PSI**

Includo anche una lista dei segni runici più recenti, risalenti all'età vichinga, solamente coi nomi germanici riprodotti:

	Warha (Fluido, Liquido, Urina, Morte)	**Y**
	Ahwō (Acqua corrente, Flusso d'inspirazione)	**Å** (danese: AA)
	Ahira (Verità, Iniziazione ai Misteri d'Amore)	**Æ** (svedese: Ä)
	Wōria (Selvaggio, Imbizzarrito, Stanco)	**O** con un ramo
	Quarnus (Mulino, Calca, Miglioramento, Apprendimento)	**Q**
	Axnās (Occhi, Caverna, Visione)	**X**
	Wai (Tormento, Dolore, Cattiva Fortuna)	**V**
	Krīda (Bianco come il gesso, Illuminazione, Purezza femminile)	**C**
	Þēi (Dís, Vergine, Donna onorevole, Nobildonna)	**Þ**
	Awjō (Isola, Uomo Solitario, Saggezza Spirituale)	**Ø** (svedese: Ö)
	Ōkān (Aumento, Crescita, Gravidanza, Forza)	**Œ** (svedese: Ö)